信長の野望・戦国群雄伝

スーパーマニュアル

天下統一を目指して群雄たちがシノギを削る

かつて、これだけ奥の深いゲームがあっただろうか!? やればやるほどハマってしまう。とうとう付録にしてしまったぞ。

■光栄 MSX2 9,800円[税別]2DD

シミュレーションは楽しいものなのだ

シミュレーションがブームだといわれるようになって、かなりの時がたった。ひとつのジャンルとして、確実に市民権を得たといえるだろう。『SUPER大戦略』しかり、『マスターオブモンスターズ』しかり、だ。これらが、Mマガのトップ30で長い間上位を占めているのは、みんなも知っているとおり。

そのブームにさらに火をそそぐ、アチャチャ違った、油をそそぐのがこの『信長の野望・戦国群雄伝』なのだ。シミュレーションのファンがここまで増えたという事実は、光栄の歴史シミュレーションシリーズに負うところが大きいのは、いうまでもない。その、いままでのオモシロさのエッセンスをギュッとしぼって形にしたら、このゲームのハイ、いっちょうできあがりというわけなのだ。

この付録では、そのオモシロさをとにかく追求してみようではないか！ というコンセプトのもとに作ってみたのだ。まだ、プレイしたことのないキミが、コレを手にすることで、少しでも雰囲気が伝わってくれればいいなと思う。

たしかにシミュレーションは、時間がかかって、すぐには結果が出ない。でもね、プレイの過程っていうのが重要で、そして最後に勝利を収めたときの快感がいいんですよー、ホントに。さあさ、ブツブツ言ってないでいっしょにプレイしようよ。プレイヤー対コンピュータだけじゃなく、4人までのプレイヤーどうしで遊べるのもウレシイね。

⬆やっぱりねー、信長につきるでしょう。これから何時間もプレイして全国統一を目指すのだ。

⬅ウーム、キーを押すタイミングが難しい。

光栄・歴史シミュレーションの流れ

高い人気を得ている歴史シミュレーション。ここで、その中心にいる光栄の作品について振り返ってみよう。

まず、上の表を見てほしい。最初に大きな話題を呼んだのが、1985年に発売された『信長の野望』と『蒼き狼と白き牝鹿』。このふたつとも、テープ版として出されたものだ。そしてその翌年、『信長の野望』のディスク版も発売され、さらにファン層が広がっていった。これらは、今までのゲームとはひと味違ったものだけに、予想を超える反響があった。〝歴史シミュレーション〟が、MSXのゲームのジャンルのひとつとして、はっきりと意識されるものとなったのだ。

ユーザーの声の高まりに押される形で、『信長の野望・全国版』が出されたのが1987年。これは、前作に比べてもっと多くの国でプレイしたい！　とか、もっと戦国時代を忠実に再現してほしい！　というファンの要望に応えた結果だ。

それと並行する形で、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』が登場した。ジンギスカンがヨーロッパからアジア、日本までを統一しようというスケールの壮大さに、夢中になったよねー。

そして『信長の野望・戦国群雄伝』が生まれてくる。『全国版』に比べて、出てくる国の数は減ったものの、登場する武将はかなり多くなり、密度の濃いものに仕上がっているのだ。

このあとは『水滸伝』が控えている。これについては、本誌のNEW SOFTを参考にしてね。とにかく、これからの光栄の動きにますます注目していく必要があるなー、コリャ。

1560年　群雄割拠

さて、ここで1560年から始まるシナリオ、〝群雄割拠〟のデータの一部を紹介していこう。このシナリオでは、全部で28人の大名がいる。その中からあまりメジャーではない国や武将にスポットを当ててみたのだ。

大名のデータにあるカッコ内のものは、ゲームスタート時にプレイヤーがリターンキーを押すタイミングで決まるもので、その初期値を示している。また、ほかのデータも、疫病などの影響で変わる可能性があることを覚えておいてほしい。

越前

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
179	181	175	71	148	237	1665	69	175	119

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
朝倉義景	(54)	(57)	(93)	(73)	—	46	68	65	騎馬
溝江長逸	32	28	48	47	81	13	55	42	足軽
堀江景実	41	32	58	59	83	14	48	40	足軽

安芸

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
170	181	110	76	172	235	1575	89	131	126

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
毛利元就	(100)	(94)	(98)	(87)	—	50	78	76	騎馬
児玉就忠	72	53	45	52	80	14	51	52	足軽
清水宗治	79	79	79	61	88	16	70	69	騎馬

摂津和泉

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
211	204	208	63	229	329	4693	75	175	136

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
三好長慶	(91)	(80)	(90)	(91)	—	50	68	65	騎馬
三好政康	58	68	73	76	83	18	50	42	騎馬
池田勝正	38	30	48	56	79	15	50	48	鉄砲

安房

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
129	134	115	59	86	179	2340	68	105	88

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
里見義堯	(72)	(51)	(90)	(64)	—	42	73	61	騎馬
正木憲時	18	25	49	40	81	10	44	41	足軽
里見義頼	46	48	86	45	90	12	55	57	騎馬

土佐

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
166	170	118	73	141	190	1575	80	129	119

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
長宗我部元親	(87)	(88)	(96)	(80)	—	45	79	72	騎馬
吉田重俊	29	65	51	57	84	13	70	64	騎馬
江村親家	39	43	52	54	83	13	72	66	鉄砲

美濃

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
135	148	186	36	86	135	2430	51	269	119

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
斎藤義竜	(73)	(83)	(88)	(78)	—	48	68	73	騎馬
安藤守就	75	63	65	74	78	15	65	65	足軽
竹中半兵衛	85	92	70	63	75	8	70	53	足軽

近江

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
175	180	168	61	148	228	3000	68	170	122

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
浅井長政	(74)	(80)	(93)	(74)	—	45	70	73	騎馬
赤尾清綱	38	63	60	70	82	17	55	56	鉄砲
磯野員昌	47	26	65	58	84	15	51	58	足軽

三備

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
125	128	110	59	92	172	2897	70	191	119

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
宇喜多直家	(78)	(73)	(90)	(76)	—	47	68	64	騎馬
花房正幸	24	36	41	56	79	12	55	45	足軽
宇喜多忠家	62	42	85	62	91	17	64	63	騎馬

伊賀

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
133	139	112	42	106	180	665	56	135	94

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
六角義賢	(63)	(45)	(90)	(72)	—	42	60	59	騎馬
三雲成持	43	27	63	53	78	13	56	48	足軽
後藤賢豊	53	35	68	67	80	12	52	44	足軽

能登

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
77	84	93	31	70	152	660	49	148	79

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
畠山義綱	(68)	(60)	(90)	(76)	—	39	74	72	騎馬
遊佐続光	65	20	63	68	73	16	51	43	足軽
笠松但馬守	28	34	52	49	83	13	41	54	足軽

ここがポイント

☗ま、どの大名もがんばってね.

やっぱり気持ちよく勝ちたーい！　という人には、地形が有利で優秀な武将がたくさんいる国がいいだろう。たとえば武田信玄。ここには能力が高い武将が数多くいるので、とくに初心者にはオススメなのだ。また、毛利元就もかなりイイ。マップの西のはずれにあって、地形的に最初から有利だ。あとは、やっぱり織田信長でしょ、ネ。

1582年　信長の野望

群雄割拠の時代から下ること22年。全国各地にいた戦国大名たちも、争いを繰り広げる中でだんだんと整理されてきた。残る大名は10人だけとなっている。このシナリオでは、すでに織田信長が17ヵ国を支配しているという、圧倒的に有利な立場にたっているのだ。信長以外の大名でプレイするときは、根性を入れてやんなきゃいけないのだ。

ここも群雄割拠のページの表と同じように、カッコ内の数値は初期設定値だ。また、疫病などで多少の数値の変動はある。

近江	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
	203	180	168	73	148	228	3300	74	290	141

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
織田信長	(100)	(100)	(99)	(100)	—	50	85	87	騎馬
丹羽長秀	88	77	69	68	85	20	70	65	足軽
蒲生氏郷	73	72	71	65	82	18	72	70	鉄砲

相模	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
	187	191	145	75	172	260	1694	79	550	148

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
北条氏政	(79)	(76)	(97)	(81)	—	50	77	74	騎馬
松田憲秀	78	51	63	73	76	16	69	71	鉄砲
北条氏直	69	70	91	76	95	19	72	74	騎馬

越後	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
	197	210	174	78	134	252	3935	81	200	172

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
上杉景勝	(89)	(85)	(95)	(76)	—	50	80	76	騎馬
直江兼続	87	65	44	51	81	18	64	68	足軽
上条政繁	79	67	72	73	72	20	70	74	鉄砲

甲斐	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
	201	208	119	85	177	245	1639	78	154	145

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
武田勝頼	(88)	(87)	(96)	(83)	—	50	79	77	騎馬
小山田信茂	74	68	75	80	61	18	73	75	騎馬
仁科盛信	69	77	78	63	98	16	75	71	騎馬

伊予	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
	95	99	142	41	86	150	2295	55	77	96

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
河野通直	(70)	(70)	(90)	(68)	—	42	63	61	騎馬
来島通総	49	38	60	58	80	18	54	51	足軽
平岡直房	33	44	23	26	85	17	51	50	鉄砲

紀伊

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
90	94	90	43	100	188	2321	58	90	106

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
鈴木佐太夫	(74)	(76)	(94)	(73)	—	48	75	83	鉄砲
鈴木重秀	85	88	91	78	98	23	81	86	鉄砲
鈴木重朝	73	69	91	62	97	20	73	80	鉄砲

安芸

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
170	181	110	76	172	235	1795	89	131	134

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
毛利輝元	(90)	(87)	(95)	(76)	—	50	70	78	騎馬
宍戸隆家	58	56	71	43	81	16	56	51	足軽
村上武吉	53	41	58	54	79	17	70	72	鉄砲

遠江

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
150	154	106	72	136	206	1928	78	166	136

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
徳川家康	(96)	(96)	(99)	(83)	—	50	78	80	騎馬
伊井直政	89	57	78	54	89	19	65	70	鉄砲
榊原康政	76	80	65	61	86	19	64	71	騎馬

土佐

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
166	170	118	73	141	190	1905	80	129	151

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
長宗我部元親	(89)	(93)	(96)	(80)	—	48	81	73	騎馬
長宗我部信親	73	69	93	77	94	20	71	67	騎馬
桑名吉成	37	53	43	36	80	15	65	66	足軽

安房

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
129	134	115	59	86	179	2574	68	105	108

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
里見義頼	(63)	(56)	(91)	(59)	—	50	70	64	騎馬
正木頼忠	42	56	42	43	79	20	48	50	足軽
正木源七郎	25	28	24	9	82	19	44	41	鉄砲

⬆同盟関係は大切なものなのだ。

すでに、信長が圧倒的に有利な立場にいるので、信長でプレイする場合は、比較的早いターンで全国統一を成し遂げることができるんじゃないのかな。もちろん信長以外でプレイしても、統一は可能だ。そのときは、とにかく信長包囲網を作るのだ。ほかの大名たちと同盟を結び、徹底的に信長の領土を攻め落としていくといいだろう。

ほんじゃ、プレイしてみよーか！

これから、全国統一への道を誌上で再現してみるぞ。シナリオは群雄割拠。担当する大名は織田信長だ。さあ、始めよう。

☗さあ、これから織田信長となってプレイしていくぞー。

序盤戦その1 国造りを始める

まずは国造りから始めてみる。もちろん開墾を中心にするのだ。最初のころはコツコツとやることが大事だよね。ただ、大名の行動力をあまり消費しないように注意しなくちゃいけない。

また、軍事力アップのために兵士を増やしておこう。

☗国造りはすべての基本。あまり手を抜くと、あとで後悔するぞー。

序盤戦その2 美濃に攻め込む

ある程度、速攻も必要だと思えたので、美濃の斎藤義竜のところへ攻め込んだ。信長の兵士数を100にして、あと柴田勝家の部隊で速攻をかけた。ま、どっちかっていうと、信長のほうが有利なので、わりと簡単に勝つことができた。

そして、美濃の優秀な武将を配下にして、羽柴秀吉を尾張の城主にしてやったのだ。

☗ヘックス戦では、部隊配置に注意。

中盤戦その1 領土を拡大する

尾張の城を羽柴秀吉にまかせて、信長は西へと攻め込んでいくことにする。まずは、北畠具教のいる伊勢志摩だ。

その一方、秀吉は三河の徳川家康のところに攻めていった。ということは、信長が西、秀吉が東の両面展開作戦をとるのだ。

ウン、ここまではまず順調に進んできた。ここから勝負どころ。左右に領土を伸ばしていくことで、早めに全国統一を成し遂げることができるんじゃないかなー。もちろん、戦争だけじゃなく、内政も忘れずに、ネ。

中盤戦その2 東へ西へ伸びていく

美濃の城主にした柴田勝家のところに、さかんに敵の引き抜きがきている。だけど、そーいうヤツを捕まえることができたので、ラッキーだった。それから、美濃は貧しい国なので、なかなか攻め込む余裕が生まれない。

☗信長の騎馬隊で、美濃軍を蹴散らしたのだ。

☗柴田勝家のところに、敵の使者がきた。

ここが、じっとガマンのしどころなのだ。

ここで信長は、紀伊から阿波へと、四国に勢力を伸ばしていったのだ。ただ、日本海側の諸国が、まだ手つかずなのが気になるなー。

⬆四国へ攻めて、阿波を手にいれた。

終盤戦 あと一息なのだ!

ここまで来たら、残す国はあとわずか。ずいぶん時間がかかったような気がするけど、勝てそうだからイイじゃんって感じがするよね。ただ、気を抜くわけにはいかないのだ。強敵の長宗我部が残っている。

ここではエンディング画面は見せるわけにはいかないんだけど、キミもがんばって全国統一してみてくれー。これで、誌上再現レポートは終わりにしよう。

⬆さあ、残っているのは長宗我部軍だけだ。あと一息というところだね。

戦国を駆け抜けた英雄たち

群雄割拠に出てくる28人の大名は、みんな魅力的な人物だ。戦国時代という過酷な時代に生まれ、多くの武将たちの命運を左右する重要な立場にいたのだ。

その中でも、歴史を動かすという意味で重要な位置を占めたキーパーソンがいる。彼らは、時代の荒波に飲み込まれたといえるだろう。

ここでは何人かを紹介するだけだが、少しでも興味を持ったら、自分で調べてみて。いろんなことがわかって、きっとおもしろいと思うよ。

織田信長

⬅戦国時代をリードした、まさしく革命児といえる。奔放で個性的なのだ。

徳川家康

⬅鳴かぬなら鳴くまで待とうホトトギス、で有名な大名。徳川幕府の創始者だ。

今川義元

⬅駿河の国を預かるのがこの人。若いころ禅寺に入って僧侶となったこともある。

武田信玄

⬅人は城、人は石垣……、という有名なセリフを残した優秀な大名だったのだ。

上杉謙信

⬅越後の国を治めている。若くして城主となり、武田信玄との争いは有名。

浅井長政

⬅琵琶湖をいただく近江の国の大名。信長と親戚関係にあったが、のちに裏切る。

足利義輝

⬅室町幕府の将軍。戦国の世で、非業の死をとげる。山城(京都)を支配した。

毛利元就

⬅3本の矢の話で有名な大名。中国地方を統治しており、西の雄といえるだろう。

戦国群雄伝のオモシロさをえぐり出すっ!

やっぱり、大名や武将たちの魅力でしょっ

このゲームの奥行きを深くしているのは、プレイする大名ごとにいろんなドラマや展開があることだろう。こうプレイしなければイケナイ！　とかいう定石がないのだ。疫病や謀反などで思わぬ方向へ進展することがあるしね。また、攻め込む国の順序を変えたりと、いろいろバリエーションが考えられる。それだけに、毎回楽しめるってわけだ。

⬇ウーン、信長を選ぶのは正統派かな。

⬆かなりの国を手中にすると、余裕を持ってプレイすることができるのだ

ああ、人材発掘ってホントに難しい!

能力の高い武将は、ノドから手が出るほどほしいもの。ただ、自分から仕官を申し出てくるヤツにロクなのはいない。こんなときは、軍師の意見を重視しよう。まあ、前半戦はとくに必要ないし、ヘタなのを配下の武将にしてしまって、謀反を起こされたらたまらないもんね。

やっぱり、戦争で奪い取った武将の忠誠度を高めるのが確実だ。

⬆➡敵から奪い取った有能な武将は、忠誠度を上げてやってうまく活用しよう。

籠城戦が加わって戦略の幅が広がった

なんといっても、戦略的にオモシロくなったのは、野戦場面で籠城戦ができるようになったことだ。このときには、城の防御度が重要だってことをつくづく感じさせられる。

ここで攻める側としては、部隊配置を考える必要があるな。あっ、それから騎馬隊以外は、ある程度の機動力を持っていると門を開けなくても入城できる。活用しよう。

⬆➡籠城戦では、いかにして自分の兵力を減らさずに、敵を追いつめられるか、だ。

ワーイ プレゼントだぞ〜！

⬅ここで単行本の編集作業を行なっている。

ここは、横浜の日吉。光栄の本社があるところだ。戦国群雄伝の話を聞くために、トコトコと電車に乗ってやってきた。光栄は、現在日吉近辺の6つのビルに分かれているんだけど、建設予定の新本社ビルができると、ひとつにまとまるそーだ。

まあ、そんな話はおいといて、

⬆信長の野望・戦国群雄伝のオモシロさがギュッとつまった本なのだ。

みんなもよく知っているとおり、光栄のゲームにはサウンドウェアというバージョンがある。また、単行本も積極的に出しているね。これらは、すべて光栄の社内で作っているものなのだ。他人まかせにしないで、自分たちのゲームに対するイメージをはっきりと打ち出したい！　ということらしい。

たとえばゲームのBGMは、ハード上の制約で、どーしてもある程度のレベルにとどまってしまうことがある。最近は、FM音源が普及してきたといっても、まだまだCDなどにはかなわない。そこで登場してくるのが、ゲームミュージックCDだ。とにかくフルオーケストラで、そのゲームのイメージを大きく膨らませてくれるものだよね。

また、ゲームを作るときに集めた膨大な資料を、みんなにも紹介したいということから生まれたのが単行本だ。かなりの量のデータをゲームやマニュアルにすべて反映させることは難しいもの。それを補うために作られたと思っていい。『信長の野望・戦国群雄伝ハンドブック』は、いろいろと歴史上の話が載っていてオモシロイのだ。

とうわけで、光栄からみんなにプレゼント。戦国群雄伝のことなら、コレ1冊ですべてわかってしまうという、『信長の野望・戦国群雄伝ハンドブック』を5人にプレゼントしてしまうのだ。ほしいーという人は、下のあて先までドシドシ送ってね。

光栄はこう思う

光栄のマーケティング室の松井さんに、戦国群雄伝の話を聞いてみた。

──反響はどうですか？

「ええ、こちらでも驚くほどです。予想以上の手ごたえといえますね」

──MSX版で苦労したところはありますか？

「とにかく力を入れて移植しました。そう、移植というよりも新たに作ったといってもいいぐらいです。とにかく原作に忠実に、そしてスピードを落とさないようにすることを目標にしました。ユーザーのみなさんの評判がいいことが、何よりうれしいですね」

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
戦国群雄伝の本ちょーだい係

信長の野望
戦国群雄伝
スーパーマニュアル

MSXマガジン 10月号特別付録

平成元年10月1日発行（毎月1日発行）第7巻　第10号　通巻71号